

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

Институт психолого-педагогического образования
Кафедра германской филологии (ГФ)

**ОШИБКИ ЯЗЫКОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ ТЕКСТОВ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КОМПАНИИ «NAUGHTY DOG»**

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.01 Педагогическое образование,
профилю «Образование в области иностранного языка (английского)»

Идентификационный код ВКР: 110

Екатеринбург

2016 г.

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»
Институт психолого-педагогического образования
Кафедра германской филологии (ГФ)

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ:

Заведующая кафедрой ГФ:

_____ Б.А. Ускова

«__» _____ 2016 г.

**ОШИБКИ ЯЗЫКОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ ТЕКСТОВ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КОМПАНИИ «NAUGHTY DOG»**

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.01 Педагогическое образование,
профилю «Образование в области иностранного языка (английского)»

Идентификационный код ВКР: 110

Исполнитель:

Студент группы ИА-402

А.Д. Кузьминых

Руководитель:

Старший преподаватель кафедры ГФ,
к. филол. н.

С.С. Фалалеева

Нормоконтролер:

Доцент кафедры германской филологии
канд. пед. наук, доцент

М.В. Фоминых

Екатеринбург

2016 г.

РЕФЕРАТ

Выпускная работа выполнена на 63 страницах, содержит 4 таблицы, 6 диаграмм, 1 гистограмму, 41 источник литературы.

Ключевые слова: ЛОКАЛИЗАЦИЯ, ПЕРЕВОД, КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА, ОШИБКА, IT

Объектом исследования данной работы являются оригинальные и локализованные тексты данных игр.

Предметом исследования данной работы являются лингвистические аспекты текстов компьютерных видеоигр и средства их адекватного перевода при локализации.

Цель исследования заключается в анализе переводов текстов рассматриваемых игр с английского на русский язык в рамках локализации, средств сохранения выразительности, оценка степени адекватности перевода, выявление ошибок и неточностей.

Поставленная цель настоящей работы определяет решение ряда задач:

1. раскрыть понятие компьютерной игры;
2. определить лингвистическую специфику текстов компьютерных игр;
3. раскрыть основные стандарты перевода данных текстов в процессе локализации;
4. исследовать примеры перевода текстов компьютерных игр; выделить сложности, связанные с переводом текстов компьютерных игр.

Практическая значимость данной работы состоит в том, что в наши дни исследование темы IT-перевода является важной и актуальной темой. Также исследование проблем локализации поможет выявить общую тенденцию в области переводов текстов компьютерных игр.

ВВЕДЕНИЕ	5
ГЛАВА 1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ И ПРОБЛЕМЫ ЯЗЫКОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ .	9
1.1. ПОНЯТИЕ И СТЕПЕНИ ЯЗЫКОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ	9
1.2. ОСНОВНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ИТ-ПЕРЕВОДА	12
1.3. МЕСТО ТЕКСТОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ПЕРЕВОДОВЕДЕНИИ	15
1.4. ПОНЯТИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ, КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР	16
1.5. ПЕРЕВОДЧЕСКИЕ ОШИБКИ	19
Выводы по первой главе	22
ГЛАВА 2. ОШИБКИ ПЕРЕВОДА В ВИДЕОИГРАХ.....	24
2.1. ПЕРЕВОДЧЕСКИЕ ОШИБКИ В THE LAST OF US	24
2.2 ПЕРЕВОДЧЕСКИЕ ОШИБКИ В UNCHARTED: DRAKE’S FORTUNE	29
2.3. ПЕРЕВОДЧЕСКИЕ ОШИБКИ В UNCHARTED 2: AMONG THIEVES	33
2.4. СООТНОШЕНИЕ ОШИБОК В ПРЕДСТАВЛЕННЫХ ИГРАХ.....	48
2.5. ДАННЫЕ ОПРОСА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ	48
Выводы по второй главе.....	53
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	54
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	61

ВВЕДЕНИЕ

Видеоигра существует на грани искусства и технологии, являясь предметом горячих споров. Многообразие элементов и признаков видеоигры значительно затрудняет возможность предоставить универсальную классификацию видеоигр по одной из вероятных характеристик: жанровой принадлежности, содержанию, способу взаимодействия игрока конкретно с игрой и так далее. Несмотря на трудности в попытках теоретического осмысления феномена видеоигры, с культурной точки зрения видеоигра уже многие годы является частью современного мира.

Долгие годы крупнейшие издательства, занимающиеся переводом и распространением видеоигр в России, регулярно подвергались критике игрового сообщества, в связи с каждым русифицированным ими проектом. Даже одна неверно переведенная фраза или маленький ляп способны превратить сложную драматичную сцену весьма серьезной игры в нелепый фарс.

Данная ВКР, под названием «Ошибки языковой локализации текстов компьютерных игр компании «Naughty dog»», посвящена проблеме качества переводов иностранных игр.

Актуальность данного исследования обусловлена рядом факторов.

1. Общекультурный фактор проявляется в том, что компьютерные игры рассматриваются как фрагмент глобальной массовой культуры.
2. Языковой проявляется в проблемах локализации компьютерных текстов.
3. Экономический заключается в том, что некачественный перевод приведет к снижению продаж самой игры.

В связи с этим возникает **проблема**, состоящая в том, что подбор текстового эквивалента представляет собой специфическое направление литературного перевода. Для этой работы необходимо понимание особенностей структуры компьютерных приложений, так как игры представляют собой одну из их разновидностей, и незнание специфических

особенностей программ может серьезно повлиять на качество работы переводчика. Компьютерная программа — это последовательность инструкций, предназначенная для исполнения устройством управления вычислительной машины; «представленная в объективной форме совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств с целью получения определенного результата, включая подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ, и порождаемые ею аудиовизуальные отображения». [5, с. 121]

В русле указанной проблемы нами рассматривается такое направление переводческой практики, как ИТ-перевод (ИТ-перевод) – это перевод в сфере информационных (информационно-коммуникационных) технологий. Использование узкоспециализированной терминологии и стилистические особенности роднят ИТ-перевод с техническим переводом, но между ними существует ряд существенных отличий. Главная особенность ИТ-переводов – это отсутствие стандартов перевода ИТ-терминологии. Быстрое развитие ИТ приводит к появлению новых терминов, число которых с каждым днем растет. Такие темпы приводят к тому, что любая попытка строгой регламентации терминологии будет неизбежно отставать от времени. [38] От переводчика требуется при помощи специальных средств передать все аспекты оригинала.

В данном исследовании нами поднимается проблема перевода текстов компьютерных игр – то есть их локализацию. Под этим термином понимается адаптация ПО под национальные требования, включая обеспечение работы программ с регионально-зависимыми форматами данных и форматами печати, изменение используемых символов, рисунков, цветовых комбинаций, музыкальных фрагментов и т. п. согласно культуре целевой аудитории и т. д. [31]

Однако, зачастую в сфере переводчиков, говоря о локализации, подразумевают всего лишь перевод интерфейса на целевой язык (т. е. русификацию программы).

Полная локализация представляет собой сложный многоуровневый процесс, требующий привлечения большого числа специалистов разного профиля: переводчиков, редакторов, инженеров, программистов, специалистов по тестированию, верстальщиков. Но даже простая русификация интерфейса требует от переводчика особых навыков.

Таким образом, **материалом** исследования данной работы послужили видеоигры американской компании Naughty Dog такие, как The Last of us и серия игр Uncharted.

Объектом исследования являются оригинальные и локализованные тексты данных игр.

Предмет исследования – лингвистические аспекты текстов компьютерных видеоигр и средства их адекватного перевода при локализации.

Цель работы – анализ переводов текстов рассматриваемых игр с английского на русский язык в рамках локализации, средств сохранения выразительности, оценка степени адекватности перевода, выявление ошибок и неточностей.

Поставленная цель настоящей работы определяет решение ряда **задач**:

- 1) раскрыть понятие компьютерной игры;
- 2) определить лингвистическую специфику текстов компьютерных игр;
- 3) раскрыть основные стандарты перевода данных текстов в процессе локализации;
- 4) исследовать примеры перевода текстов компьютерных игр;
- 5) выделить сложности, связанные с переводом текстов компьютерных игр.

Методической базой для нашего исследования послужили работы таких авторов, как Семенов А.Л., Пашутина А., Зиновьева Т.А., Куниловская М.А., Комиссаров В.Н., Швейцер А. Д. и др.

В процессе работы нами были использованы следующие **методы исследования**:

- 1) сравнительный анализ;
- 2) метод сплошной выборки;
- 3) стилистический анализ;
- 4) контекстуальный анализ;
- 5) метод опроса.

Практическая значимость выявленные результаты могут быть использованы в разработке учебно-методического пособия, что может способствовать дальнейшему развитию специализации профессии локализатора. Рынок компьютерных игр расширяется год за годом, поэтому обнаружение неточностей перевода поможет разработчикам принять меры по их устранению. [23]

Новизна исследования обусловлена конкретными результатами, полученными при анализе текстов данных компьютерных игр, выявлении и описании трудностей, связанных с переводом в данной сфере и рекомендаций по их преодолению.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы из 41 позиций, приложения. В главе 1 изучаются понятие языковой локализации, ее глубина, место текстов компьютерных игр в переводоведении, понятие компьютерной игры, переводческие ошибки. В главе 2 выделяются переводческие ошибки в текстах видеоигр компании Naughty Dog, а именно в The Last of us, Uncharted: Drake's Fortune, Uncharted 2: Among Thieves. В заключении подводятся основные итоги и намечаются перспективы дальнейшего исследования.

Глава 1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ И ПРОБЛЕМЫ ЯЗЫКОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ

1.1. Понятие и степени языковой локализации

Языком разработчиков ЭВМ был английский язык. Но по мере распространения компьютеров и программного обеспечения по всему миру возникла необходимость обработки определенной информации на разных языках и потребность в многоязыковой поддержке. Потребность эту ощущали как пользователи программного обеспечения - для решения своих конкретных задач, так и производители программного обеспечения - для расширения рынков сбыта. Таким образом, сложилась идея интернационализации программных продуктов.

Термин «интернационализация» подразумевает под собой такой способ проектирования программного обеспечения, при котором возможность многоязыковой поддержки закладывается с самого начала. [15]

В процессе разработки игра должна планироваться таким образом, чтобы ее можно было локализовать без дополнительной переработки и перекомпиляции, то есть национально-зависимая часть приложения должна храниться отдельно от приложений в виде набора данных: объектов локализации. [17] При этом возможность гибкого и простого изменения языкового окружения под конкретные требования происходит без перекомпиляции этих приложений.

Таким образом, локализация - это процесс адаптации программного обеспечения под конкретные национальные требования (правила классификации и преобразования одиночных символов, строк; правила национального представления времени и даты, а также чисел с плавающей точкой и денежных величин). А с технической точки зрения локализация -

это изготовление отдельных объектов локализации в соответствии с требованиями конкретного языка.

Локализация - это процесс, с которым сталкивается каждый разработчик, чьи игры будут продаваться в другие страны. Он подразумевает под собой замену любых возможных элементов продукта таким образом, чтобы он максимально успешно продавался на разных рынках, согласуясь с языком рынка, юридическими особенностями, особенностями менталитета и маркетинговыми целями компании-покупателя.

Перед каждой компанией, планирующей выпускать игру в родной стране, встает вопрос: «А что именно в игре надо **локализовать?**» Степень локализации - это фактически определение того, что может быть локализовано. Степень локализации может быть различной в зависимости от специфики проекта, бюджета издателя, а также других причин.

Традиционно различают следующие виды локализации (по нарастанию глубины локализации):

- 1) бумажная локализация;
- 2) поверхностная локализация;
- 3) экономичная локализация;
- 4) углубленная локализация;
- 5) избыточная локализация;
- 6) глубокая локализация.

При выборе локализации любой глубины все предыдущие должны автоматически включаться в нее. То есть, если есть решение русифицировать игровой звук, разумеется, нужно русифицировать и бумагу, и интерфейс меню, и игровой интерактив.

Бумажная локализация присуща компаниям-дилерам, которые закупают продукт, печатают для него свою полиграфию и продают. В таком случае обычно локализуются – коробка, регистрационная карточка, обложка к руководству пользователя, руководство, маркетинговые материалы. Кроме

того, такой тип локализации может предпочесть компания на рынках, где высоко знание языка оригинала.

Например, в Германии легко можно издавать игру на английском языке, так как большинство населения понимает этот язык и говорит на нем.

Поверхностная локализация приемлема для ситуации, когда издатель хочет добавить в игру больше информации о своей компании. «Обычно в этом случае издатель хочет добавить в игру свою заставку, свой логотип, свой копирайт» - пишет Пашутина. [35] Иногда он хочет, чтобы и инсталляция проходила с учетом его предпочтений.

В экономической локализации переводится весь текст игры: всплывающие подсказки, игровые диалоги, статистика, помощь и пр. Так делают большинство крупных издателей, имеющих свои представительства на территориях, где эти издатели уверены в продажах своего продукта. Этот способ локализации является наиболее экономически выгодным, при условии, что остальные пункты будут на английском языке. Такой же тип локализации используется для создания "промо-версии" игры для представления зарубежным издателям. В этом случае весь звук может оставаться на языке оригинала.

В углубленной локализации заменяется весь звук в игре. Это довольно дорого, поэтому такой тип локализации обычно используется, если соблюдаются следующие условия:

- 1) в стране мало кто говорит по-английски (например, Россия, Испания, Франция, Бразилия и т.д.);
- 2) компания строит имидж на рынке;
- 3) в игре для понимания смысла и сюжета требуется звук. В этом случае переозвучиваются все голоса, то есть заставки и диалоги персонажей.

В избыточной локализации заменяются все или некоторые графические объекты. То есть разработчику всегда нужно быть готовым к тому, что придется менять некоторые объекты в игре. Главным образом, это может произойти из-за юридических правил и норм страны. Например, в

Германии запрещено любое использование графического изображения свастики. Ее нужно будет перерисовать на нечто, не вызывающее негативный ассоциативный ряд. В некоторых странах запрещено показывать сцены насилия, а особенно кровь. В других запрещены сцены с обнаженной натурой и т.п. Вариант видеоигры Dota 2 для китайского региона выглядит значительно иначе. Напомним, что в Китае запрещено использовать кровь в видеоиграх, а также скелеты и черепа. В связи с этим, Valve¹ для некоторых героев добавили специальные маски, чтобы скрыть череп. Например, модель Skeleton King была значительно переработана, чтобы скрыть его скелет. Для Lifestealer была добавлена маска, переработана часть его модели и изменены иконки способностей.

В глубокой локализации подразумевается изменение сценария. В случае, если проект совсем не интернационализирован, он может содержать в себе сценарные недочеты, которые не позволят продать ее на другую территорию. Например, если по смыслу игры какая-то нация представлена в негативном свете, вряд ли удастся продать эту игру в соответствующей стране.

Глубина локализации определяется издателем и может зависеть от многих факторов. Например, от специфики рынка. Локализация звука и графики - вещь довольно дорогая, и, если издатель не уверен, что игра будет хорошо продаваться, он может не захотеть делать свое озвучивание и перерисовывать графику, а оставить их на английском языке, понятном для большинства пользователей. В любом случае, издатель выбирает глубину локализации, исходя из собственной оценки рынка. От того, насколько она окажется правильной, будет, в конечном счете, зависеть успех игры.

1.2. Основные проблемы IT-перевода

Пашутина подчёркивает, что «одна из важнейших проблем, относящихся к локализации, - несовпадение объёмов текстов на различных языках». [35]

¹ Valve Corporation — американская компания-разработчик компьютерных игр.

Гораздо чаще, чем это может показаться на первый взгляд, огромной проблемой становится подбор более удобного синонима или способа сокращения текста. Даже европейские языки, зачастую имеющие общее происхождение, могут различаться объёмами содержательно одинаковых текстов на 30-35%. Если необходимо перевести довольно большой текст, для управления объёмом могут быть использованы обычные редакторские способы, в чём переводчику помогут навыки экономии выразительных средств.

Существует и более сложная проблема адаптации текста перевода в другой языковой среде и культуре. Среди них одна из наиболее понятных – оформление текста. Можно назвать немало языков, участвующих в переводе, в которых направления строк не совпадают: слева направо и наоборот, горизонтальное направление и вертикальное. Для решения таких проблем уже недостаточно владения навыками подбора более удачных синонимов или какими-то особенными редакторскими приёмами. Переводчику приходится обращаться к специальным программным средствам локализации перевода.

1. Форматы даты, времени

Как пишет Семенов, «такие мелочи на первый взгляд, как последовательность написания календарной даты, точка или запятая в качестве разделителя в десятичных числах и тому подобное, могут существенно повлиять на информационную значимость текста. Особенно наглядно такие несовпадения проявляются, например, при переводе, связанном с продажей компьютерного программного обеспечения в другую языковую среду и в другую массовую культуру». [8, с. 158]

В разных странах используются различные форматы дат, чисел, разные валюты, разделители десятичных чисел и разные формы написания адресов. Одинаково написанная дата может иметь совершенно разные значения в Англии и, например, Америке.

2. Раскладки клавиатуры

«Желательно не использовать символы @ # \$ % ^ & * () { } [] ~ ` < >. Сложно предположить или предугадать, на каких местах на клавиатуре на другом языке будут находиться данные знаки,» - пишет Пашутина. [35]

3. Названия клавиш

Необходимо помнить, что названия клавиш в разных языках звучат по-разному. Например, всем известный Alt или Shift называется по-разному на всех языках. [35]

4. Перевод

В статье Пашутиной А. написано, что «зачастую даже такая, казалось бы, простая часть локализации, как перевод, может осложняться тем, что локализатор просто не знает, как ему переводить конкретное слово/фразу. Например, слово “attack” может быть переведено как “атаковать”, “атакуй”, “атака”, “атакую” и т.д. Необходимо помнить, что переводчиком может оказаться человек, далекий от игр и не знающий специфики так, как разработчик самой игры. Поэтому целесообразно предоставлять комментарии, объясняющие суть слов, имеющих определённые неоднозначности для перевода». [35]

Тексты системных сообщений, сообщения об ошибках, тексты меню и служебной информации распределены внутри программ. Для переводчика, пожалуй, будет практически нереальным обнаружить все эти текстовые включения, перевести и техническим грамотным образом поместить их в текстах оригинала и перевода.

«Развитие информационной технологии в этом направлении проходило в два этапа. Сначала специалисты в области локализации пошли по пути создания вспомогательного переводческого инструмента. Это была сервисная программа, которая извлекала из локализуемой программы всю текстовую информацию, подлежащую переводу. После перевода она возвращала соответствующие тексты на языке перевода на прежние места в локализуемой программе. На современном этапе развития локализации принята другая технология. При заработке программного обеспечения

предусматривается сервисный блок, который сразу же собирает все текстовые сообщения в одном месте с соответствующими адресами и служебной информацией, описывающей правила вывода этих сообщений на экран. Отпала необходимость поиска текстовых включений по всей программе, повысилась надёжность самого программного обеспечения и упростилась его адаптация. Собственно, произошло приближение к традиционной технологии перевода – выполняется требования предпереводческой подготовки материала, направленного на перевод. Это совпадает с операциями предредактирования в машинном переводе или перефразирования в традиционном переводе». [8, с. 130]

1.3. Место текстов компьютерных игр в переводоведении

Перевод статей на компьютерную тематику представляет для переводчика определенную сложность. Во-первых, необходимо четко определить целевую группу, для которой предназначен текст. Статьи, предназначенные для обычных пользователей, как правило, имеют рекламную направленность, и их перевод должен сохранять краткость и емкость оригинального текста, подчеркивая превосходство описываемого аппаратного или программного обеспечения, или пакета услуг над продукцией конкурентов. Статьи для ИТ-специалистов часто содержат примеры программного кода или командных сценариев, и для понимания и адекватного перевода таких статей иногда необходимо хотя бы частичное знание языков программирования или описываемого синтаксиса команд.

ИТ-переводчикам довольно часто приходится иметь дело с переводом сравнительных обзоров аппаратного и программного обеспечения (переводом обзоров hardware и software, «железа» и «софта») для компьютерных журналов и сайтов, посвященных информационным технологиям. В сравнительных обзорах речь идет, как правило, о последних достижениях компьютерных технологий. Это требует от ИТ-переводчика знания современных тенденций разработки аппаратного и программного обеспечения и понимания преимуществ тех или иных находок

разработчиков. Также переводчик должен разбираться в современных тестах производительности тех или иных компьютерных компонентов и методах тестирования программных продуктов. Наличие в сравнительных обзорах большого числа сводных таблиц и диаграмм требует от ИТ-переводчика внимания к числовым данным и навыка работы с изображениями.

Одним из видов локализации программного обеспечения является русификация игр. Этот вид переводов обладает почти всеми особенностями, перечисленными в предыдущем разделе, но при русификации игр существуют свои специфические сложности. [18]

1.4. Понятие компьютерной игры, классификация игр

Для корректной передачи смысла компьютерной игры, в частности, ее сюжетной составляющей, необходимо знание жанровой классификации компьютерных игр и основные принципы работы с ними. В данном разделе приведены различные подходы к классификации компьютерных игр.

Компьютерная игра - техническая игра, в которой игровое поле находится под управлением ЭВМ или воспроизводится на экране дисплея. Компьютерная игра - одно из основных и массовых применений микропроцессорной вычислительной техники, относящейся к досугу, воспитанию и образованию. [26]

Существуют попытки выделить компьютерные игры как отдельную область искусства, наряду с театром, кино и т. п. [17] Специальные разработанные игры позволяют использовать игроков в научно-исследовательских работах. [36] По некоторым компьютерным играм проводятся любительские и профессиональные соревнования — такого рода соревнования называются киберспортом. Компьютерные игры часто создаются на основе фильмов и книг, и наоборот. [7, с. 24]

Компьютерные игры могут быть классифицированы по нескольким признакам:

- 1) жанр;
- 2) количество игроков;

- 3) визуальное представление;
- 4) платформа.

Игра может принадлежать как к одному, так и к нескольким **жанрам**, а в уникальных случаях — открывать новый или быть вне жанровой классификации. Игра может быть **однопользовательской** — рассчитанной на игру одного человека, или **многопользовательской** — рассчитанной на одновременную игру нескольких человек; а также вестись на одном компьютере, через интернет, электронную почту, или массово. Относительно **визуального представления** видеоигра может как использовать графические средства оформления, так и, напротив, быть текстовой. Игра также может быть двухмерной или трехмерной. Есть и звуковые игры — в них вместо визуального представления используются звуки. Игра может принадлежать как к одной **платформе**, так и быть мультиплатформенной.

Для нашей работы наиболее интересна жанровая классификация игр, так как именно от нее зависит как сложность, так и стилистическая ориентация перевода.

Жанр определяется целью игры. Выделяют следующие жанры: [7, с. 15]

- 1) экшен — игры, состоящие в основном из боевых сцен, драк и перестрелок. Аналогичный жанр в кино представлен боевиком. Экшен подразделяется на шутер (стрельба), файтинг (драки) и аркады (игры на реакцию);
- 2) ролевые игры — игры, обладающие полноценным литературным сюжетом, и игрок в процессе игры сам раскрывает все перипетии этого сюжета;
- 3) стратегии — игры, в которых нужно строить свои города, вести бизнес, управлять армией, и т. д. — в силу специфики своего жанра стратегические игры построены таким образом, что в них даётся схематичный вид игрового мира, очень сложный и подчас малопонятный интерфейс, а также все действия происходят всегда не в

реальном времени;

- 4) симуляция — игры, полностью имитирующие какую-либо область реальной жизни, например, имитация жизни – серия игр The Sims;
- 5) головоломки — игры, полностью или больше чем наполовину состоящие из решения различных логических задач наподобие собирания кубика Рубика;
- 6) образовательные — игры, включающие в себя элементы обучающих программ, которые подаются через сам игровой процесс.

Как было сказано в предыдущем разделе, жанр непосредственно влияет на особенности перевода компьютерной игры. От жанра зависит стилистическая окраска исходного текста, что значительно воздействует на процесс перевода. Если сравнивать ролевую игру и аркаду, то первая будет переводиться как классическая книга, а вторая, как краткая инструкция, в которой указаны шаги, которые необходимо предпринять. В данной работе мы преимущественно разбирали ролевые игры, так как они представляют большую сложность при переводе (исключение составляет «Старкрафт» – игра, являющаяся стратегией; но при этом игра имеет обширную историю, по ней было написано множество книг и снят художественный фильм).

Перевод игр – это не только перевод элементов интерфейса и игрового меню. Это, в первую очередь, перевод диалогов игровых персонажей, требующий от переводчика опыта игр подобного жанра, подробного знания сюжета русифицируемой игры и роли персонажей. К переводчику компьютерных игр предъявляют те же требования, что и к переводчику художественной литературы: перевод должен быть адаптирован под играющую аудиторию с учетом особенностей русского языка, а речь персонажей должна быть образной и запоминающейся. [19]

Многие компьютерные игры имеют богатую предысторию: игры на других платформах, настольные игры, фильмы, книги. Примерами могут служить компьютерные игры, действие которых происходит во вселенной «Звездных Войн». Ключевые исторические события, географические

названия, названия оружия, мифология, имена ключевых персонажей коммерческих вселенных определены заранее – как в оригинале, так и в русскоязычном переводе. Следовательно, кроме игры, переводчику потребуются дополнительные материалы по игровому миру, а иначе правильный перевод невозможен.

Некачественная локализация может привести к потере интереса к игре и снизить ее продажи в масштабах целой страны. По этой причине на переводчиков в сфере компьютерных игр возлагается большая ответственность.

1.5. Переводческие ошибки

Профессор Т.А Зиновьева пишет, что «ошибка обычно определяется как неправильность, непреднамеренное отклонение от нормативного, стандартного, правильного, отступление от правил, нарушение требований. Следовательно, для того, чтобы понять, что такое переводческая ошибка (ошибка в переводе) необходимо ответить на вопрос о том, что такое правильное в переводе, решение каких задач должен обеспечивать безошибочный перевод». [13]

Перевод в самом общем виде определяют, как передачу содержания текста на одном языке средствами другого языка. [2, с. 36] Это определение сфокусировано на одном из основных требований к переводу – передавать содержание оригинала. Нарушение этого требования, бесспорно, воспринимается как ошибка. Поясним здесь, что под содержанием текста в переводческом смысле принято понимать совокупность элементов семантики и структуры текста, фиксируемых получателем и участвующих в формировании смысла текста, который в свою очередь не сводится только к значениям, реализованным в тексте, но представляет собой глобальное целостное понимание текста, основанное, в том числе и на фоновых знаниях, представлениях о положении дел в реальном мире, знаниях предметной области о которой идет речь, знании ситуации общения.

Большинство авторов, таким образом, понимают ошибку как необоснованное отступление от нормативного требования эквивалентности (т.е. содержательного соответствия перевода оригиналу (Швейцер), как меру несоответствия перевода оригиналу (Миньяр-Белоручев), меру дезинформирующего воздействия на читателя (Комиссаров).

Во многих ВУЗах, занимающихся подготовкой переводчиков, используется следующая классификация ошибок, основанная на работах Л.К. Латышева. [12]

1. Смысловые ошибки

Ошибки в трансляции исходного содержания - функционально не мотивированные отклонения от содержания оригинала, различающиеся по степени дезинформирующего воздействия.

Искажения - субъективно обусловленное отклонение содержания перевода от оригинала, в результате которого возмездственный потенциал текста перевода не соответствует возмездственному потенциалу исходного текста (вводит в заблуждение получателя относительно предмета сообщения, вызывает неадекватные представления).

Неточности – отклонения от содержания оригинала, характеризующиеся меньшей степенью дезинформирующего воздействия; немотивированное опущение или добавление информации, не искажающее полностью содержание оригинала, но требующее уточнения.

2. Языковые ошибки

Их причина - неумение компенсировать расхождения носителей исходного языка и языка перевода, так называемые языковые ошибки, ошибки в оформлении текста на языке перевода. Классифицируются по видам единиц языка и речи.

1. Лексическая ошибка — ошибка, связанная с неправильным использованием основного или контекстуального значения слова, а также нарушение норм сочетаемости слов в языке перевода.

2. Грамматическая ошибка — нарушение грамматических (в том числе синтаксических) норм языка перевода, не приводящее к искажению смысла оригинала.

3. Стилистическая ошибка – использование слова, конструкции или стилистического средства, не соответствующих по своим функционально-языковым свойствам той жанрово-стилистической разновидности текстов, к которой принадлежит перевод.

4. Орфографическая ошибка — ошибка в правописании слов в языке перевода.

5. Пунктуационная ошибка — несоблюдение правил пунктуации в языке перевода.

6. Морфологическая ошибка - это неправильные образования форм слов при словоизменении, когда к форме слова берется не то окончание, какое требуется, и т. п.

Выводы по первой главе

Локализация игр – многопрофильная задача, требующая обширных знаний и навыков в самых разных областях: лингвистике, IT, культурологии, юриспруденции, маркетинге, истории, фольклоре, военном деле, технике и т.п.

Локализацию игр необходимо осуществлять с учетом культуры, законодательства, истории и традиций целевой страны. Например, игра, в которой русские представлены как отрицательные персонажи, вряд ли будет благосклонно воспринята на российском рынке. Соответственно, при подобном сюжете может встать задача частичного изменения сценария. Другой пример: в Германии на законодательном уровне запрещено использование нацистской символики. Это значит, что изображение свастики придется убрать из игры, предназначенной для распространения в Германии. Подобных тонкостей существует великое множество, но сложность локализации игр состоит не только в исторических и культурных различиях стран. [28]

Технические сложности перевода обусловлены, в том числе, различием в длине слов, скорости речи и ограничениями на ресурсы, в которых хранится текстовая, графическая и звуковая информация. Нетрудно найти примеры, когда правильный с точки зрения грамматики, стиля, смысла и эмоциональной окраски перевод после озвучивания портил впечатление от локализованной игры. Следовательно, необходимо не только перевести текст и озвучить его, но и выполнить дублирование – т.е. специальную укладку текста и обработку перевода, чтобы русская речь совпадала по длительности с речью говорящего или укладывалась в допустимое время.

Если же для отдельных ресурсов, например, текстовых строк, заданы жесткие рамки (особенно с сокращениями на языке оригинала), может потребоваться изменить исходный код программы.

Перевод временами приходится не только вмещать в целый ряд ограничений по длине строки, но и адаптировать таким образом, чтобы избежать упоминания рода и числа. Если нет указания на автора предложения, в тексте на английском языке бывает практически невозможно понять, о ком идет речь – о мужчине или женщине, об одном человеке или нескольких. Если нет возможности выяснить, кто является автором фразы “So you came at last” и кому она адресована, ее можно трактовать и как «Наконец-то ты пришла/пришел», и «Вы пришли», и «вы пришли». Следовательно, в этом случае лучше не опираться на буквальный перевод оригинала, а перефразировать, например, «Наконец-то наша встреча состоялась».

К собственно переводческим ошибкам в узком смысле, относятся ошибки, приводящие к несоответствию содержания перевода оригиналу. В широком смысле в понятие переводческая ошибка, помимо этого включаются ошибки, снижающие качество перевода как самостоятельного текста и нарушающие другие нормативные требования к переводу, не связанные с эквивалентностью. Это ошибки, представляющие собой нарушения нормы и узуса языка перевода, а также логические недостатки переведённого текста.

Чаще всего используется классификация ошибок на смысловые (ошибки трансляции содержания исходного текста, ошибки понимания и языковые. Смысловые ошибки делятся на искажения, неточности и неясности, а языковые – на ошибки лексического, грамматического, стилистического, орфографического и пунктуационного характера. [34]

Глава 2. ОШИБКИ ПЕРЕВОДА В ВИДЕОИГРАХ

2.1. Переводческие ошибки в The Last of us

Нами рассмотрены тексты компьютерных игр на основе субтитров, всего проанализировано приблизительно 300 диалогов. В данной главе представлены наиболее яркие примеры переводческих ошибок, которые влияют на игровой процесс и понимание персонажей. (См. Приложение 1)

The Last of Us (букв. с англ. — «Последние из нас», в России официально издаётся под названием «Одни из нас») — компьютерная игра в жанре action-adventure с элементами survival horror и стелс-экшена, разработанная студией Naughty Dog² и изданная Sony Computer Entertainment эксклюзивно для игровой консоли PlayStation 3 в 2013 году.

Главными героями игры являются Джоэл (крепкий мужчина за сорок, трагически потерявший дочь в первые часы распространения инфекции и уже второй десяток лет выживающий как приходится: грабежами, контрабандой, вымогательством) и четырнадцатилетняя девочка Элли, сирота, родившаяся после эпидемии и не видевшая мира до нее.

После предварительных замечаний о сюжете и идейном содержании данной компьютерной игры представим анализ переводческих ошибок, обнаруженных нами в ходе рассмотрения русскоязычной локализации

²Naughty Dog - американская частная компания, специализирующаяся на разработке компьютерных игр. Основана в 1984 году. Штаб-квартира расположена в США, в городе Санта-Моника. Дочерняя компания Sony Computer Entertainment.

продукта. Выявленные ошибки влияют на восприятие главных персонажей игры.

Оригинал

Joel: Be careful.

Tess: What if I am not?

Joel: That's trick question?

Локализация

Джоэл: Осторожно

Тесс: Ну ясное дело.

Джоэл: Вопрос с подвохом?

Любительский перевод

Джоэл: Будь осторожна.

Тесс: А что, если нет?

Джоэл: Вопрос с подвохом?

Комментарий

На наш взгляд, фраза «Ну ясное дело» имеет нейтральную коннотацию, которая не подходит к данной ситуации. Предложение полностью переведено неправильно, что привело к нарушению смысла высказывания. В изначальном варианте Тесс игриво и вызывающе отвечает на предостережение Джоэла, что придает диалогу кокетливый настрой. В локализованной версии настроение диалога теряется. Ответ Джоэла не согласуется с фразой Тесс, так как вопроса как такого не было. В любительском переводе полностью передано настроение диалога, и дает нам верное представление о характерах и взаимоотношениях между персонажами.

Оригинал

Joel: It's over, get down!

Локализация

Джоэл: Всё, спускайтесь!

Любительский вариант

Джоэл: Всё, спускайся!

Комментарий

В данном переводе имеют место две ошибки перевода: смысловая и грамматическая. Смысловая ошибка заключается в том, что Джоэл говорит это одному человеку и больше там никого нет. Грамматическая ошибка, возможно, была допущена из-за отсутствия контекста у переводчика.

Контекст

Девочка попадает в комнату, забитую мертвыми людьми.

Оригинал

Ellie: Erm...there's some pretty ugly stuff here...

Локализация

Элли: Здесь столько всего интересного! (бодрым голосом)

Любительский перевод

Элли: Эмм...Здесь довольно мерзко...

Комментарий

Мы считаем, что в данном примере допущена смысловая ошибка, так как персонаж испытывает чувство отвращения, а по смыслу переведенного предложения, мы можем понять, что она рада увиденному. Обращает на себя внимание тот факт, что локализаторы теоретически хотели добавить нотку сарказма ситуации, а в результате повлияли на раскрытие характеры персонажа.

Контекст

Элли грустно и молча, смотрит сквозь решетки на своего приятеля.

Оригинал

Ellie: ...

Локализация

О, ясно...

Комментарий

Нет необходимости вносить поправки в текст, который продуман куда более компетентными людьми, где свои вариации и добавления могут

попросту изменить персонажей. В кинематографе на случай таких изменений в переводе есть универсальная оговорка – нам нужно попадать в мимику и артикуляцию актёров.

Контекст: Глава одной из группировок рассказывает о своем человеке.

Оригинал

Marlene: He was a good man.

Локализация

Марлин: Он был мне другом.

Любительский перевод

Марлин: Он был хорошим солдатом.

Комментарий

На наш взгляд, существительное «man» в данном контексте имеет значение «солдат». Переводчиком была допущена семантическая ошибка, так как нарушился смысл фразы. Он не был другом, он был хорошим солдатом.

Для проведения анализа следующего диалога введем понятие кат-сцены. Кат-сцена — это видеоролик, неотъемлемая часть игрового процесса, которая помогает нам познакомиться с сюжетом игры. Этот игровой компонент требует особого внимания переводчика, так как на базе подобных видеороликов из игры создаются подобию полнометражных фильмов.

Ниже мы приведем пример того, как переводчик может повлиять на раскрытие личностей персонажей.

Оригинал

Ellie: You know what? No! How about “Hey, Elly, I know it wasn’t easy but it was either him or me? Thanks for saving my ass? You’ve got anything like that for me, Joel?”

Возвращение к этой теме в следующей кат-сцене:

Joel: Just so we are clear about back there. It was either him or me.

Ellie: You’re welcome.

Локализация

Элли: Знаешь, что, Джоэл? Сказал бы «Эйли тебе нелегко, но ты справилась. Ты спасла мне жизнь. Нежели это так трудно, Джоэл?»

Возвращение к этой теме в следующей кат-сцене:

Джоэл: И знаешь насчет того раза, спасибо, что спасла мне жизнь.

Элли: На здоровье.

Комментарий

Суть данного отрывка в том, что Джоэл не сказал «Спасибо», что характеризует его, как персонажа сурового, который даже после всех кровавых событий не смог выговорить это слово. Это характеризует и Элли как человека, который понимает, почему Джоэлу трудно произнести фразу: «Спасибо, что спала мою жизнь». Пользователь делает такой вывод, потому что даже несмотря на отсутствие прямой благодарности, героиня говорит: «Пожалуйста». Подобные моменты важны, так как в центре рассматриваемой игры не чудовища или зомби, а характеры персонажей и особенности их взаимоотношений, притом указанный момент является переломным в их отношениях.

Что характерно, слово «зомби» в игре не употребляется ни разу. Однако в дубляже это слово произносит Тесс.

Таким образом, качество конечного продукта зависит и от самого дубляжа. В данном случае есть основания говорить о недостатках в работе режиссеров дубляжа, которые не требуют от актеров должной отдачи, работе продюсеров, которые набирают актеров, не подходящих для этого проекта. В качестве примера, можно взять первую кат-сцену, которая и показывает нам, как всё началось и, почему Джоэл такой, какой он есть.

Действие пролога происходит во время пандемии. Джоэл — отец-одиночка, живущий в Остине, штат Техас, со своей двенадцатилетней дочерью Сарой. После нападения на их дом зараженных соседей, Джоэл, его брат Томми и Сара пытаются бежать из охваченного паникой города на автомобиле, но попадают в аварию. В результате аварии Сара получает травму ноги и Джоэлу приходится нести её на руках убегая от преследующих

их зараженных. В какой-то момент герои наталкиваются на солдата армии США, который, получив приказ уничтожить обоих, открывает по ним огонь на поражение. От неминуемой гибели Джоэла спасает Томми, застрелив солдата, однако солдат попадает в Сару. Девочка умирает на руках отца. [39]

Он не часто скрашивает происходящее интересными ремарками, почти не шутит, это суровый взрослый безэмоциональный мужчина. Поэтому насыщенность игрового процесса эмоциями – почти целиком заслуга образа Элли.

В дубляже актёрам не удалось справиться с детальной передачей интонаций, характеров героев и всего юмора, что заложен в игре. Мы рекомендуем оригинальную звуковую дорожку и русские субтитры для полного погружения в мир игры.

2.2 Переводческие ошибки в Uncharted: Drake's Fortune

Uncharted: Drake's Fortune — компьютерная игра в жанре приключенческого боевика с видом от третьего лица, разработанная американской компанией Naughty Dog и изданная Sony Computer Entertainment для игровой консоли Sony PlayStation 3. [17]

7 октября 2015 года вышла переизданная версия игры для консоли PlayStation 4. Uncharted: Drake's Fortune входит в состав Uncharted: The Nathan Drake Collection, который также включает вторую и третью части.

Выпущенная в 2007 игра не имела русской локализации и получила ее только с переизданием. Соответственно, переводчики оказались в комфортной для них ситуации – полный доступ к игре, диалогам, к контексту и голосам, к каждой кат-сцене и фразе. И это единственная из представленных в этой работе игр, где нет логических ошибок, кроме одной.

Контекст

Главный герой и его спутница пытаются открыть ворота.

Оригинал

Elena Fisher: I'll hold that while you brace the gate open.

Локализация

Елена Фишер: Давай, я поддержу, пока ты не откроешь ворота.

Любительский перевод

Елена Фишер: Я поддержу, пока ты не подопреешь ворота.

Комментарий

Как и было сказано ранее, здесь присутствует логическая ошибка, которая отчасти немного искажает смысл происходящего, но не меняет общей сути. Графическая составляющая позволяет нам понять, что предложение было переведено неправильно.

Как и в любой локализации, здесь можно встретить вольности в переводе. Приведем пример:

Контекст

Спутница надевает на главного героя кулон.

Оригинал

Elena Fisher: I thought you might miss this.

Локализация

Елена Фишер: Вот, подумала тебе пригодится.

Любительский перевод

Елена Фишер: Подумала, тебе будет его не хватать.

А также порождающие вопрос, почему перевели именно так:

Оригинал

Main Operating Base: Alright, give us a call if you find anything.

Локализация

Операционная база: Ладно, если что понадобится – дай нам знать.

Наряду с указанными погрешностями локализации видеоигр, нами отмечается то обстоятельство, что переводчики зачастую игнорируют сарказм в них. Для успешного перевода саркастических высказываний с английского языка знание культуры, истории и менталитета народа не менее важно, чем свободное владение языком. Речь здесь идет о достижении одинаковой реакции читателей оригинала и перевода. [3, с. 58]

Контекст

Нейтан Дрейк идет по хлипким деревянным мостикам.

Оригинал

Nathan Drake: Oh, that's look safe.

Локализация

Нейтан Дрейк: Хех, ну и конструкция.

Любительский перевод

Нейтан Дрейк: Выглядит надежно.

Комментарий

Мы считаем, что фраза после перевода потеряла свойственную сарказму язвительность.

К числу погрешностей перевода можно отнести недостаток внимания к деталям, обрисовывающим характер персонажа.

Оригинал

Victor Sullivan: Well, isn't it a beautiful, unbeaten Helen Fisher!

Elena Fisher: Flattery will get you screen time.

Локализация

Виктор Салливан: О, да это же прекрасная, непревзойденная Елена Фишер.

Елена Фишер: Получите минуту славы.

Любительский перевод

Виктор Салливан: Так это же прекрасная и непревзойденная Елена Фишер.

Елена Фишер: Лесть обеспечит вам эфирное время.

Комментарий

Вариант, представленный переводчиком игры имеет право на существование, но мы считаем, что в данном диалоге необходимо было выделить черту характера Виктора Салливана — такую, как лесть.

Контекст

Нейтан Дрейк нашел останки своего предка, сорвал со своей шеи кольцо и решил сдаться.

Оригинал

Elena Fisher :Nath, are you ready to get moving?

Nathan Drake: Yeah...More than ever.

Локализация

Елена Фишер: Нейт, надо уходить, ты готов?

Нейтан Дрейк: Да..., конечно, готов...

Любительский перевод

Елена Фишер: Нейт, ты готов выдвигаться?

Нейтан Дрейк: Да...больше, чем когда-либо.

Комментарий

Этот игровой момент наполнен отчаянием, что передается в оригинале фразой «more than ever». «Конечно, готов» не имеет аналогичной эмоциональной окраски.

Вольности в переводе были обнаружены нами также в комичных моментах.

Контекст

Салли срывает покров с сокровищ и показывает их Нейтану и Елене.

Оригинал

Victor Sullivan: Borrow it from couple of pirates who were too dead to object!

Локализация

Виктор Салливан: Позаимствовал это добро у парочки мертвых пиратов!

Любительский перевод

Виктор Салливан: Позаимствовал это добро у парочки пиратов, которые были слишком мертвы, чтобы возразить.

Оригинал

Nathan Drake: Whatever that means.

Локализация

Нейтан Дрейк: Ну хорошо, только чтобы сидела тихо!

Елена Фишер: ...

Нейтан Дрейк: Считаю убедила.

В процентном соотношении таких вольностей перевода в игре очень мало, присутствуют они в местах не столь значительных для общего восприятия повествования, а атмосфере и персонажам почти не вредят. Дубляж в этой видеоигре выполнен профессионально. Каждое слово сказано с той же интонацией, что и в оригинале, это важно, так как не снижает художественного уровня образов персонажей. Любая реакция на какие-либо события остается ровно такой же, какой и была до перевода. [14]

Но даже в этой локализации есть недочеты в переводе. Салли называет Нейта “kid”, что связано с разницей в возрасте, а в русской локализации «малой» трансформируется в «парень» или обращение вообще опускается.

На фоне большинства современных адаптаций перевод первой части *Uncharted* вообще отличный, просто оригинал цепляет большим количеством деталей. Игра переведена профессионально и с уважением к оригиналу.

2.3. Переводческие ошибки в *Uncharted 2: Among Thieves*

Это вторая часть популярного приключенческого экшена о приключениях Натана Дрейка от студии *Naughty Dog*. Завязка сюжета данной игры такова. Реликвия, найденная на одном из кораблей Марко Поло, заставила охотника за сокровищами Натана Дрейка отправиться в экспедицию в Гималаи, на поиски легендарного камня Чинтамани. Но Дрейк далеко не единственный, кто мечтает заполучить ценный артефакт. Герою и его товарищам предстоит сделать все возможное, чтобы выжить в столкновениях с жестокими наемниками и раскрыть одну из самых мрачных тайн в истории человечества.

Целью перевода является установление отношений эквивалентности между исходным и переводным текстом (для того, чтобы оба текста несли в себе одинаковый смысл). [31] Переводчики данной игры не справились с передачей смысла. В связи с этим утверждением рассмотрим ряд примеров.

Контекст

Нейтан вместе с Гарри Флинном видят двух стражников музея, и происходит этот диалог.

Оригинал

Nathan Drake: Crap!

Harry Flynn: I've got the other one!

Локализация

Нейтан Дрейк: Черт!

Гарри Флинн: Второй готов.

Любительский перевод

Нейтан Дрейк: Черт!

Гарри Флинн: Другого беру на себя.

Комментарий

Данное предложение полностью переведено неправильно. Семантика фразы «I've got the other one» несколько иная, нежели представленная в официальном переводе.

Контекст

Нейтан и Салли ведут диалог.

Локализация

Нейтан Дрейк: Один готов, эй, не тронь кнопку.

Виктор Салливан: Этот?

Комментарий

В данном случае указательное местоимение «этот» не согласуется с дополнением «кнопку», так как местоимение употреблено в форме мужского рода, а существительное «кнопка» женского рода. Грамматическая сочетаемость в данном предложении отсутствует.

Контекст

Нейтан и Хлоя исследуют руины древнего храма.

Оригинал

Nathan Drake: It's a little bit of a drop.

Chloe Frazer: All right, I'm comin'...

Chloe drops down from the rocks.

Chloe Frazer: Little drop?

Nathan Drake: Yeah, maybe I underestimated.

Локализация

Нейтан Дрейк: Придется спрыгнуть.

Хлоя Фрейзер: Ладно, иду...

Хлоя спрыгивает вниз.

Хлоя: Тут невысоко. (без каких-либо эмоций)

Нейтан Дрейк: Пожалуй, я недооценил высоту.

Любительский перевод

Нейтан Дрейк: Здесь небольшой спуск.

Хлоя Фрейзер: Ладно, иду...

Хлоя спрыгивает вниз.

Хлоя Фрейзер: Небольшой спуск? (сарказм в голосе)

Нейтан Дрейк: Эм, ну, возможно, я... недооценил высоту.

Комментарий

В данном примере проявляется проблема некачественного дубляжа и вольностей в переводе, которые лишают комичности данный игровой момент.

Контекст

Дверь закрывается за спинами Нейтана и Елены, несколько солдат открывают по ним огонь на поражение.

Оригинал

Elena Fisher: What?

Nathan Drake: Ah, crap. Get down!

Локализация

Елена Фишер: Что?!

Нейтан Дрейк: Вот черт... Слезай.

Любительский перевод

Елена Фишер: Что?!

Нейтан Дрейк: Вот черт...Пригнись!

Комментарий

Фразовый глагол «Get down» имеет несколько значений, например, «приводить в уныние», «наклониться», «спуститься», «зажигать». На наш взгляд, переводчик неправильно интерпретировал данный глагол. Исходя из анализа графического сопровождения, в данном случае фраза имеет значение «пригнись».

Оригинал

Elena Fisher: Hang on!

Nathan Drake: I am hanging, I am hanging!

Локализация

Елена Фишер: Держись!

Нейтан Дрейк: Я повис, повис!

Любительский перевод

Елена Фишер: Держись!

Нейтан Дрейк: Да держусь я, держусь!

Комментарий

Возможно, это связано с отсутствием контекста или разрозненностью фраз в лок-ките³, потому что именно так бы и переводилась эта фраза вне контекста. В данном случае послелог «on» выпадает из речи главного героя для её беглости.

Контекст

Нейтан, Хлоя и Елена оказываются на месте развалин храма.

Оригинал

Chloe Frazer: Oh, it's all so beautiful.

Nathan Drake: This place really must have been something back in the day.

Локализация

³ Лок-кит — это все игровые данные, подлежащие локализации, в удобном для перевода виде, со всеми утилитами, которые позволяют извлекать, править и вставлять переведенные данные в игру. Готовит его конечно разработчик.

Хлоя Фрейзер: Как здесь красиво.

Нейтан Дрейк: А ведь когда-то здесь было очень красиво...

Любительский перевод

Нейтан Дрейк: Должно быть, это место раньше было действительно невероятным.

Комментарий

Возможно, если бы эти два предложения были представлены переводчику как диалог, то на выходе фраза Нейтана не звучала бы так абсурдно.

Контекст

Нейтан и Елена спасаются бегством от погони и спрыгивают с большой ВЫСОТЫ.

Оригинал

Nathan Drake: You're right?

Elena Fisher: Yeah!

Локализация

Нейтан Дрейк: Ты как?

Елена Фишер: Да!

Любительский перевод

Нейтан Дрейк: Ты в порядке?

Елена Фишер: Да!

Комментарий

В данном примере нарушены нормы русского языка. Вопрос согласуется с ответом на него, поэтому необходимо его перефразировать.

Оригинал

Chloe Frazer: Jeff and Elena in trouble. That's a shock!

Локализация

Хлоя Фразер: Елена и Джеф влипли, как всегда.

Любительский перевод

Хлоя Фразер: Елена и Джеф влипли. Как удивительно!

Комментарий

Предложение полностью переведено неправильно, что привело к нарушению смысла высказывания, а именно выражение «That's a shock!» не равно «Как всегда». Необходимо учесть тот факт, что Хлоя и Елена были знакомы на тот момент пятнадцать минут, тем самым «как всегда» из ее уст звучит нелепо и является неуместным. Хотя за это время Джефф и Елена уже пару раз попали в затруднительное положение.

Контекст

Нейтан, Хлоя и Елена огорчены видом насаженного на ветки солдата.

Оригинал

Chloe Frazer: I couldn't sleep for days, when I saw that last time. (в прошлый раз)

Локализация

Хлоя Фрейзер: Когда я это увидела, я потом ночами не спала.

Любительский перевод

Я ночами не спала, когда увидела такое в прошлый раз.

Комментарий

Не совсем корректно передается смысл фразы на русский язык. Нарушены нормы русского языка, а именно согласование времен. Кроме того, важным обстоятельством является то, что Хлоя видела подобное раньше, но в официальном переводе делается упор на то, что она увидела этого солдата и не спала ночами, что не соответствует реальности игры.

Контекст

Нейтан и Виктор уходят от погони и прыгают с обрыва в воду.

Оригинал

Victor Sullivan: See you in hell!

Nathan Drake: Oh, crap!

Локализация

Виктор Салливан: Увидимся в аду!

Нейтан Дрейк: Поберегись!

Комментарий

Рейтинг игры PEGI⁴-16+. Игры данного класса могут включать грубый юмор и бранные слова. В данном примере фраза в оригинале и ее перевод имеют разную эмоциональную и семантическую окраску. Нейтан Дрейк часто употребляет выражение «oh, стар», в значении «вот, черт!», что является его отличительной чертой.

В самом начале мы упоминали значение слова «перевод» - установление отношений эквивалентности между исходным и переводным текстом. Частым явлением в официальном переводе являются неправильные переводы и речь идет не о непереводаемых речевых оборотах с игрой слов.

Оригинал

Nathan Drake: Can't reach this. Come on over here and I'll give you a boost.

Локализация

Нейтан Дрейк: Им нас не достать, иди я тебя подсажу.

Любительский перевод

Нейтан Дрейк: Не могу достать. Иди сюда, я подсажу.

Комментарий

Выражение «can't reach this» даже в отрыве от контекста будет иметь одно значение – быть не в состоянии достать это. В данном примере перевод выполнен неверно, тем самым нарушая смысл оригинального текста.

Недоумение вызывают разговоры Дрейка с аборигеном Тензином. В официальной локализации он повторяет только одну фразу – «Я тебя не понимаю», хотя в оригинале фразы звучат так: «I'm not so good with charades, pal...», «Yeah, I still don't speak that.» — что делает перевод пресным и пустым.

⁴ Pan European Game Information (PEGI) —

европейская рейтинговая система видеоигр и другого развлекательного программного обеспечения. Была разработана Европейской федерацией интерактивного программного обеспечения и начала работу в апреле 2003 года.

Добрая половина популярности Uncharted – заслуга персонажей и их диалогов и юмора. (см. Таблица 2)

Юмор в Uncharted 2

Таблица 2

Оригинал	Локализация	Любительский перевод
<p>Chloe: We've done it!</p> <p>Nathan: <i>Oh, technically, I did it.</i></p>	<p>Хлоя: Получилось</p> <p>Нейтан: <i>Можешь сказать мне спасибо.</i></p>	<p>Хлоя: Мы сделали это.</p> <p>Нейтан: Ну, вообще-то, я это сделал.</p>
<p>Elena: I sure hope you know what you're doing.</p> <p>Nathan: <i>I don't have the faintest idea.</i></p>	<p>Елена: Надеюсь, ты знаешь, что делаешь</p> <p>Нейтан: <i>Полагаюсь на авось.</i></p>	<p>Елена: Надеюсь, ты знаешь, что делаешь.</p> <p>Нейтан: Не имею ни малейшего понятия.</p>
<p>Elena: What?!</p> <p>Nathan: I'm getting on that train!</p> <p>Elena: What, are you crazy?!</p> <p>Nathan: Just get me close enough to jump.</p> <p>Elena: <i>Guess that answers that question.</i></p>	<p>Елена: Что?</p> <p>Нейтан: Я запрыгну на этот поезд!</p> <p>Елена: Ты рехнулся?!</p> <p>Нейтан: Подвези к поезду, я запрыгну.</p> <p><i>Елена: Зачем только спрашивала?</i></p>	<p>Елена: Что?</p> <p>Нейтан: Я запрыгиваю на этот поезд!</p> <p>Елена: Ты что, рехнулся?!</p> <p>Нейтан: Просто подвези меня достаточно близко, чтобы прыгнуть.</p> <p>Елена: <i>Вот и ответ на мой вопрос.</i></p>
<p>Chloe: What do you reckon, we're gonna have to climb that thing?</p>	<p>Хлоя Фрейзер: Думаешь придется лезть на ту штуку?</p>	<p>Перевод правильный, но в озвучении эта фраза прозвучала пусто</p>

Nathan: I reckon I'm gonna have to climb that thing.	Нейтан: Похоже мне придется туда залезть. (без ударения на «мне»)	и несвязно.
--	---	-------------

В ходе исследования мы неоднократно встречались с тем, что переводчик не придает большого значения юмору в игре и не старается сохранить комичность ситуации. Подобная тенденция прослеживается и в нижеследующем примере.

Оригинал

Harry Flynn: There's a guy above you, there's a guy above you.

Nathan pulls the guard off the roof.

Harry Flynn: There's a guy below you, there's a guy below you.

Локализация

Гарри: Над тобой охранник, там охранник.

Нейтан скидывает охранника с крыши.

Гарри: Там внизу охранник.

Комментарий

В данном примере лексический повтор используется для придания комичности ситуации, но в официальном переводе мы этого не наблюдаем. Это кратко можно представить формулой:

Там вверху + там внизу = шутка.

Над тобой + под тобой = шутка.

Над тобой + там внизу = информация.

Оригинал

Harry: ... one temple ...will reveal a -

Nathan: ...pathway to Shambhala. Jesus, Flynn, while we're young.

Локализация

Гарри: Храм...таит...в себе...

Нейтан: Дорогу в Шамбалу. Слушай Флин, я не узнаю тебя.

Любительский перевод

Гарри: Храм...укажет...путь...

Нейтан: Путь в Шамбалу. Господи, Флинн, пока мы ещё не состарились.

Комментарий

Выражение «while we're young» переведено неправильно и в локализации пропадает шутка от Нейтана.

Мы считаем необходимым подчеркнуть следующую установку. Профессиональному переводчику игр нужно погрузиться в игровой мир, прочитав предысторию, изучить сюжет, персонажей, локацию. В некоторых компаниях есть переводчики-геймеры для игровых проектов. В нижеследующем примере можно видеть, как неправильный перевод фраз, важных для построения образа героя, может испортить впечатление о работе переводчика:

Оригинал

Nathan points to temple.

Nathan Drake: There it is.

Chloe looks through the binoculars.

Chloe Frazer: That's the one?

Nathan Drake: Yeah, it's gotta be.

Chloe Frazer: The one in the middle of all the gunfire and explosions.

Nathan Drake: Lucky us.

Nathan looks through the binoculars again.

Chloe Frazer: Nate, that's right where Lazarevic is camped. I was hoping we'd be headed in the opposite direction.

Nathan Drake: Well, desperate times, right?

Локализация

Нейтан: О, вот он, вон смотри.

Хля: Вот этот? Тот, что в клубах пыли и пороховом дыму?

Нейтан: Повезло.

Хлоя: Нейт, там-то Лазаревич и засел. Нам лучше бы убраться отсюда как можно скорее.

Нейтан: Ну выбора нет, так?

Комментарий

В данном примере фраза: «*I was hoping we'd be headed in the opposite direction*» - была переведена неверно.

Отдельного внимания заслуживает фраза Нейтана: «*Well, desperate times, right?*», переведенная здесь, как «Ну выбора нет, так?». За десять минут до этого эта же фраза была переведена иначе.

Оригинал

Nathan Drake: Do it quietly...

Chloe Frazer: Yeah.

Nathan Drake: Are you sure about this?

Chloe Frazer: 'Desperate times', right?

Nathan Drake: What does that mean?

Локализация

Нейтан: Без шума.

Хлоя: Да.

Нейтан: Может не стоит?

Хлоя: Поиграем в войну?

Нейтан: Ты что рехнулась?

Комментарий

Мы считаем, что выражение 'Desperate times' не является неким непереводаемым фразеологизмом. В русском языке есть выражение – отчаянные времена требуют отчаянных мер. Это дословный перевод английского выражения – *desperate times call for desperate measures*. И ирония, заключающаяся в том, что Нэйтан спустя некоторое количество времени парировал той же фразой, исчезает.

В ходе исследования мы заметили, что такое повторяется не раз и шутки, растянутые по хронометражу, исчезают. (см. Таблица 3)

Юмор в Uncharted 2

Таблица 3

Оригинал	Локализация	Любительский перевод\Комментарий
<p>Elena: So, you got a Plan 'B'?</p> <p>Nathan: I'm working on it. (...)</p> <p>Elena: So... you got a 'plan C'?</p>	<p>Елена: У тебя есть запасной план?</p> <p>Нейттан: Сейчас придумаю (...)</p> <p>Елена: Ну план «С» у тебя есть?</p>	<p>Вопрос про план «С» работает только тогда, когда был упомянут вопрос про план «В».</p> <p>Елена: Ну что, у тебя есть план «В»?</p> <p>Нейттан: Я работаю над этим.</p> <p>Елена: Ну что, у тебя есть план «С»?</p>
<p>Nathan: But the truth is, everything I touch turns to shit.</p> <p>Nathan stands up from the table.</p> <p>Elena: Nate...</p> <p>Nathan: No, Elena, I'm done. (...)</p> <p>Schäfer: Everything you touch does turn to shit. (coughs)</p>	<p>Нейттан: Меж тем все мои планы идут к черту.</p> <p>Елена: Нейт...</p> <p>Нейттан: Нет, Елена, хватит. (...)</p> <p>Карл Шефер: Всё вокруг тебя идет к черту.</p>	<p>Это не то, что он говорил.</p> <p>Нейттан: На самом деле всё, к чему я прикасаюсь, превращается в дерьмо. (...)</p> <p>Шефер: Всё, к чему ты прикасаешься, и правда превращается в дерьмо.</p>

<p>Tenzin runs and jumps across the gap. Nathan reaches his arm out and grabs hold of Tenzin.</p> <p>Nathan: I got you.</p> <p>He pulls Tenzin up.</p> <p>Nathan: Ah, there you go. You owe me one, pal.</p> <p>(...)</p> <p>Tenzin grabs Nathan's hand and pulls him up.</p> <p>Nathan: Okay, we're even.</p>	<p>Нейтан: Ну вот с тебя причитается.</p> <p>(...)</p> <p>Нейтан: ...</p>	<p>Фразу Дрейка «Okay, we're even» полностью выкинули из игры.</p>
<p>Nathan: Yeah, yeah, yeah. 'The worthy pilgrim is granted a golden passport to conquer obstacles on his journey to Shambhala'. Hunh.</p> <p>(...)</p> <p>Nathan: In his journal - he wrote that the worthy seeker would be given 'a golden passport to conquer obstacles on the journey to Shambhala'.</p>	<p>Нейтан: Достойный пилигрим легко обошел все препятствия на пути к Шамбале...</p> <p>(...)</p> <p>Нейтан: В книге он писал, что достойный пилигрим чудесным путем обошел все препятствия на пути в Шамбалу</p> <p>Хлоя: С помощью этой штуки?</p>	<p>В связи с неправильным переводом догадка Хлои не основывается не на чем. Из перевода выпадает, что в дневнике говорится о ключе.</p>

Chloe: So, what - this is it?		
-------------------------------	--	--

Отношение переводчика к тексту данной игры довольно небрежно, что можно увидеть в следующих примерах, где текст переведен полностью неправильно, обретя другой смысл. (см. Таблица 4)

Ошибки перевода в Uncharted 2

Таблица 4

Оригинал	Локализация
Nathan: All right, I'm listening. Harry: Now - you're not gonna like this. Harry puts a pamphlet down on the table. Nathan: Oh, no. No, you're out of your mind.	Нейтан: Я слушаю. Гарри: Вот тебе <i>точно понравится</i> . Нейтан: О нет, ты рехнулся.
Elena: Oh God.	Елена: Всё, тихо
Harry: For something with wheels, this is very heavy.	Гарри: Почему телега такая тяжелая?
Harry: After you.	Гарри: Отлично.
Nathan: I am here aren't I?	Нейтан: А то как же.
Nathan: I am so tired of this guy !	Нейтан: Как же они меня задолбали!
Viktor: ...friend of yours...	Виктор: ...общую знакомую...
Harry: It's time to tip the odds back in our favor.	Гарри: Полковник Кольт уравнивает права.

В следующем примере мы имеем дело с мемом⁵ «Капитан Очевидность», так называют людей, говорящих абсолютно очевидные вещи.

Оригинал:

Nathan: All right, there's the tower.

Harry: Getting closer.

Nathan: Appreciate that update, Captain Obvious.

Локализация:

Гарри: Совсем недалеко.

Нейтан: Это я и сам понял, умник.

Комментарий:

Впервые мем был употреблен 3 августа 1992 года и звучал как «Thank you captain obvious», в последствие, стал популярным интернет-мемом с середины 2000-ых годов, в целом мем о Капитане Очевидность нейтрален, имея лёгкую ироническую окраску. Насколько же далек от игр, от интернета, человек, который заменяет мем «Капитан Очевидность» на «Умник»?

Последним примером в нашем исследовании будет ошибка перевода устойчивого выражения «to miss one's train»:

Оригинал:

Nathan Drake: You assholes are gonna make me miss my train!

Локализация:

Нейтан Дрейк: Эти ублюдки уже заставляют меня скучать по поезду!
(субтитры)

Нейтан: Из-за этих ублюдков я пропущу свой поезд! (дубляж)

Комментарий:

Неправильно переведено устойчивое выражение, что привело к нарушению смысла предложения. Примечательно, что спустя 6 лет

⁵ Мем - единица культурной информации. Мемом может считаться любая идея, символ, манера или образ действия, осознанно или неосознанно передаваемые от человека к человеку посредством речи, письма, видео, ритуалов, жестов и т. д. Концепция мема и сам термин были предложены эволюционным биологом Ричардом Докинзом в 1976 году в книге «Эгоистичный ген».

произошло переиздание данной игры на PlayStation 4, в дубляже ошибка была исправлена, но в субтитрах она осталась.

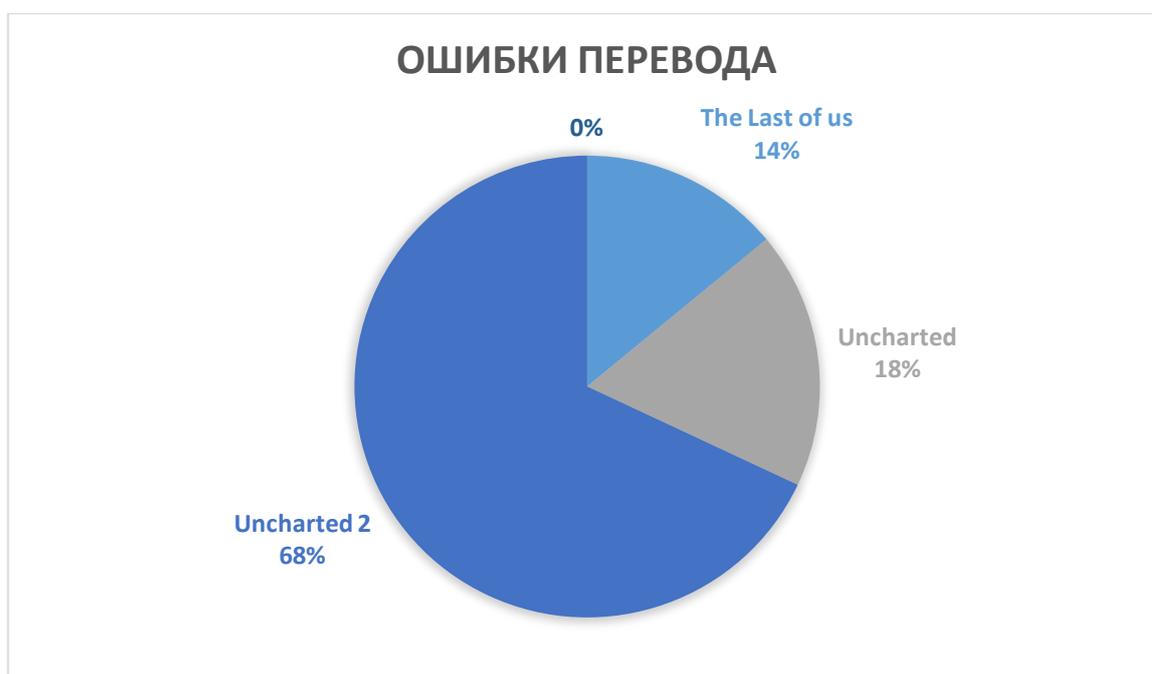
Перевод данной игры был выполнен профессионально, но присутствует большое количество вольностей перевода и несогласованных фраз. Возможно, это вина разработчика, так как компания могла прислать неудобный лок-кит.

2.4. Соотношение ошибок в представленных играх

На основании проделанного нами исследования можно сделать следующий вывод. Как мы можем видеть на диаграмме наиболее качественно локализована игра под названием The Last of us, немного хуже первая игра из серии Uncharted. Наибольшее количество ошибок и вольностей перевода представлено в Uncharted 2.

Соотношение ошибок перевода в играх от

Диаграмма 1



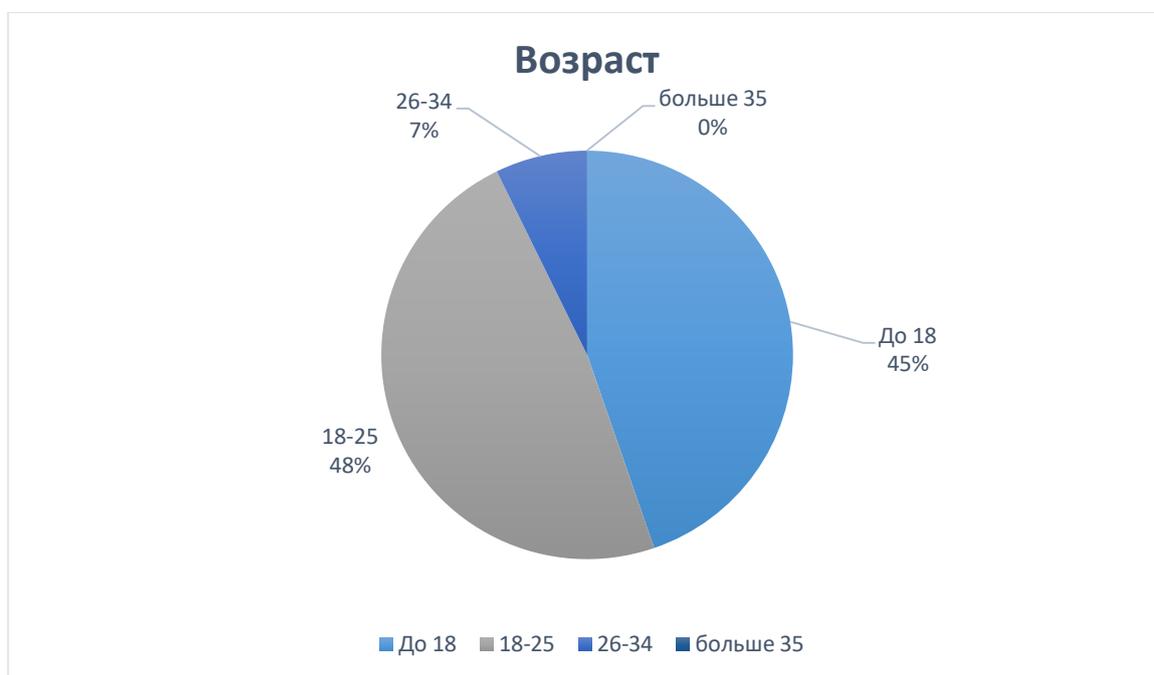
2.5. Данные опроса пользователей

Для того, чтобы определить целевую аудиторию, мы решили провести опрос среди интернет-пользователей преимущественно геймеров. Опрос проводился посредством опроса в интернете с использованием Google Forms. В опросе приняли участие 69 человек. Респондентами были заданы следующие вопросы:

- 1) сколько вам лет? (см. Диаграмма 2)
- 2) ваш пол? (см. Диаграмма 3)
- 3) ваш уровень владения английским языком? (см. Диаграмма 4)
- 4) сколько часов в неделю вы проводите в играх? (см. Диаграмма 5)
- 5) вы предпочитаете играть в игру на английском или в локализованную версию? (см. Диаграмма 6)

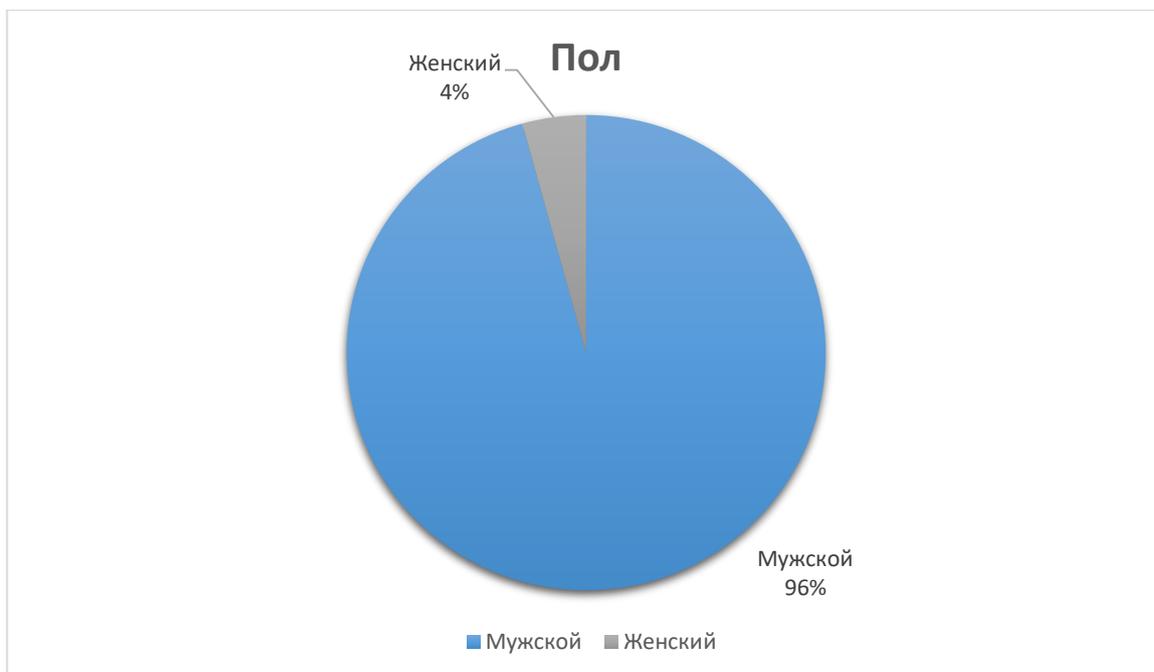
Возраст

Диаграмма 2



Пол

Диаграмма 3



Итоги проведенного опроса демонстрируют, что целевой аудиторией для компьютерных игр являются молодые люди в возрасте моложе 18 до 25 лет.

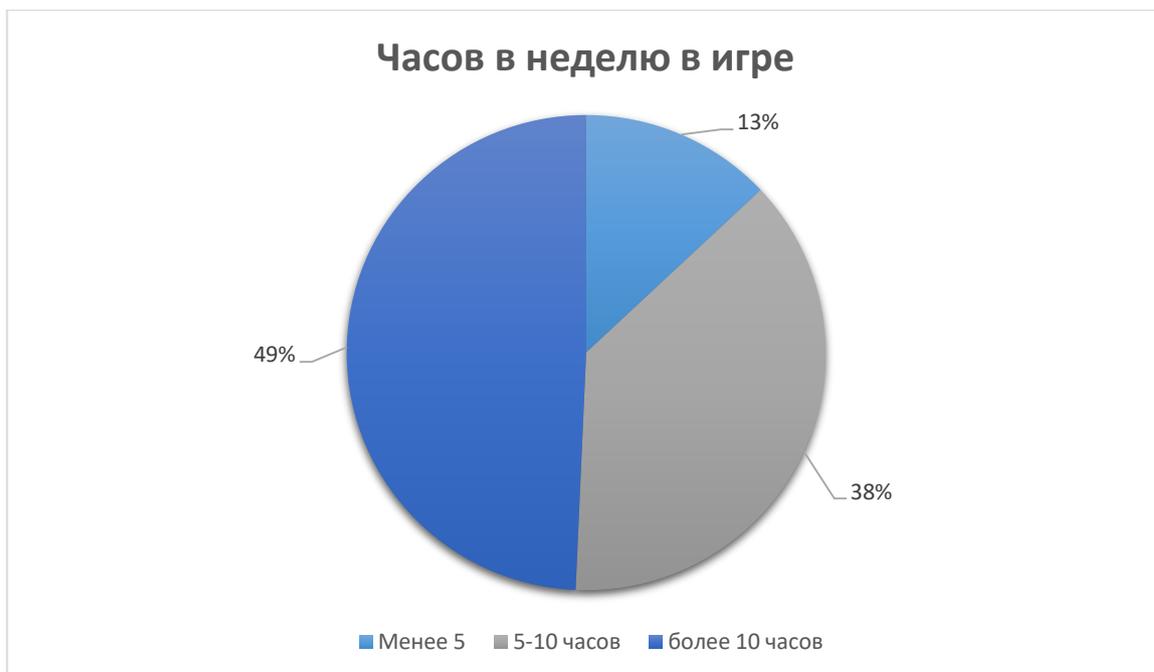
Уровень владения английским языком

Диаграмма 4



Количество часов в игре в неделю

Диаграмма 5



По результатам проведенного исследования было выявлено, что уровень владения английским языком среди геймеров в большинстве своем средний, из чего следует, что заинтересованность иностранным языком весьма высока. Опираясь на диаграмму «часов в неделю в игре», можно сделать вывод, что большинство проводят в игре более десяти часов в неделю. Тенденция развития информационных и коммуникационных технологий в современном обществе подразумевает высокую компьютерную грамотность и знание иностранного языка, что позволяет сочетать учебный процесс с игровым.

Данный опрос позволяет нам сделать вывод, что большинство игроков предпочитают русскую версию английской или субтитрам.

Предпочтения пользователей

Диаграмма 6



В ходе проведённого опроса было выявлено, что большинство пользователей выбрали вариант ответа «Да, но это не мешает мне играть в русскую версию игры». (см. Гистограмма 1) Это свидетельствует о том, что в силу каких-либо причин, таких как, например, незнание английского языка, многие пользователи вынуждены использовать русскую версию игры. Как заметил один из участников опроса, *«вариант ответа "Да, но это не мешает мне играть в русскую версию игры" не совсем отражает ситуацию... Мешает! Но в английскую версию играть еще неудобнее. Приходится играть с таким переводом за неимением лучшего...»*.

Отношение пользователей к ошибкам перевода

Гистограмма 1



Выводы по второй главе

В ходе проведённых исследований и опроса было выявлено, что большинство игроков недоволено качеством перевода. Многие пользователи жаловались на то, что некачественный перевод в значительной степени усложняет игровой процесс. И это очень важный фактор для любой игровой

компании, так как проблемы с прохождением игры могут привести к нежеланию проходить игру вообще.

В настоящее время наблюдается стойкая тенденция к ухудшению переводов в серии игр Uncharted, что не остаётся незамеченным со стороны игроков. Это может свидетельствовать о том, что переводчики данной серии игр уже не так ответственно относятся к своей работе. То же самое можно сказать и о корректорах. [22]

По итогам проведенного анализа нами сформулирован ряд рекомендаций для локализаторов, направленных на повышение качества переводов видеоигр

1. Важно помнить, что в некоторых играх имеет место юмор, который желательно передать в переводе;
2. Необходимо детально изучить историю игрового мира;
3. Учитывать специфические особенности каждого персонажа;
4. Всегда нужно добиваться полного понимания исходной фразы и думать о том, как она встраивается в общий контекст;
5. Нужно помнить о технической стороне процесса, кратко описанной в первой главе (употребление специальных символов, буквы «Ё» и так далее).

Заключение

В данной выпускной квалификационной работе нами были рассмотрены такие понятия, как программное обеспечение, компьютерная игра и особенности перевода этих специфических материалов. Кроме того, были исследованы основные ошибки переводчиков.

В ходе исследования мы проанализировали оригинальные тексты *The Last of Us*, *Uncharted*, *Uncharted 2* и было выявлено, что локализация игр совмещает в себе черты различных типов перевода, от технического до художественного. Это объясняется тем, что в компьютерной игре множество составляющих. Программисты пишут исполняемый код, интерфейс и графическую оболочку, в то время, как сценаристы создают тексты заданий и имена собственные, а это вносит свои коррективы в перевод.

Лингвистическая специфика перевода текстов компьютерных игр зависит от жанра таковых, также она является одним из факторов определения глубины локализации. [20]

Различить природу переводческих ошибок бывает довольно сложно, так как наиболее распространенным способом выявления ошибок остается сравнение текста перевода с текстом оригинала. Но это сравнение не всегда способно показать, отчего возникло несоответствие — от того ли, что переводчик неверно понял смысл какого-либо знака в оригинальном тексте, или же от того, что он выбрал в языке перевода знак, не соответствующий понятию.

В завершение хотелось бы отметить, что избежать ошибок при переводе практически невозможно, но вот свести их к минимуму — всегда возможно, и для этого требуется не только талант и мастерство переводчика, но и умение прочувствовать текст оригинала.

Перспективы настоящего исследования заключаются в составлении основных стандартов переводов текстов компьютерных игр, в связи с постоянно развивающейся сферой информационных технологий.

Список литературы

1. Нормативно-правовые акты

1. Гражданский кодекс Российской Федерации. Часть 4 от 24 ноября 2006г. №51-ФЗ // Собрание законодательства Российской Федерации. 1994. - №32. – Ст. 1261;

2. Монографии

2. Баранов А.Н. Введение в прикладную лингвистику. - М.: УРСС Эдиториал, 2001. - 360 с.

3. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение / В.Н. Комиссаров// М.: изд-во ЭТС, 1999. - 424 с.

4. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. / В.Н. Комиссаров//М.: Высш. шк., 1990. - 253 с.

5. Лавров С. С., Введение в программирование, — М. 1973, 121 с.

6. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги / А.Липков Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. — М., 2008, 81-91 с.

7. Роллингз Эндрю, Моррис Дэйв. Проектирование и архитектура игр. : Пер. с англ. — М. : Издательский дом «Вильямс», 2006, 37 с.

8. Семенов А.Л. Современные информационные технологии и перевод: учеб. пособие для студ. перевод. фак. высш. учеб.заведений / А.Л. Семенов//М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 224 с.

9. Швейцер А.Д. Эквивалентность и адекватность / А.Д. Швейцер//Коммуникативный инвариант перевода в текстах различных жанров: сб. науч. тр. - М., 1988.

10. Silbiger S. Press Play to Grow! Designing Video Games as «Trojan Horses» to Catalyze Human Development through the Conveyor Belt of Growth / John F. Kennedy University, Pleasant Hill, CA, 2008.

3. Статьи

11. Алексеев Ю.Г., Маркин С.А., Фильчева А.А.ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕО ИГР. — В сборнике: Язык и мышление: Психологические и лингвистические аспекты материалы XIV Международной научной

конференции. Редколлегия: профессор А.В. Пузырёв (ответственный редактор), профессор Е.Ф. Тарасов, профессор С.А. Борисова. — 2014. С. 134-138.

12. Зилёв В.А., Сюткина А.И. ЛОКАЛИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И ПРОБЛЕМА ЕЁ КАЧЕСТВА. — Перевод, реклама и PR в современной коммуникации. — 2015. Т. 1. С. 92-99.

13. Зиновьева Т. А. Переводческая ошибка. Понятие, причины, классификация / Т. А. Зиновьева, Н. Ю. Никулина// Современная филология (II): материалы междунар. заоч. науч. конф. (г. Уфа, январь 2013 г.). — Уфа: Лето, 2013. — С. 107-109.

14. Корнаухова Н.Г. Перевод vs. версия: виды манипуляции в художественном переводе. — Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2011. № 2. С. 176-183.

4. Материалы конференций

15. Махиянова А.В. Интернализация как механизм конструирования повседневности. — Креативная экономика и социальные инновации. 2013. № 2 (5). С. 132-141.

16. Приказчикова Е.В. Проблема выбора способа перевода художественной прозы и отбора единиц перевода как фактор, влияющий на адекватность перевода. — Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2011. № 2. С. 164-169.

17. Сальникова Н.М. Индустрия компьютерных видеоигр как один из новейших сегментов рынка аудиовизуальной продукции в России. — Вестник Университета (Государственный университет управления). — 2014. № 5. С. 12-17.

18. Санагурский Д.Ю. Видеоигры как сюжет культурологического исследования.— Культурологический журнал. — 2015. Т. 1. С. 12.

19. Стрельницкая Е.В. Эмотивность и перевод (особенности языковой передачи эмоций при художественном переводе с английского

языка на русский). — диссертация на соискание ученой степени кандидата филологических наук / Моск. гос. ун-т им. М.В. Ломоносова. Филол. фак.. Москва, 2009

20. Третьяков В. Видеоигра как новый тип повествования (обзор англоязычных книг о видеоиграх). — Новое литературное обозрение. 2016. № 137. С. 307-314.

21. Турицын И.Г. Влияние видеоигр на образовательный процесс. — В сборнике: География и геоэкология на службе науки и инновационного образования материалы XI Международной научно-практической конференции, посвященной Всемирному Дню Земли и 100-летию заповедной системы России. — 2016. С. 272-274.

22. Харлашкин М.Н. Особенности дискурса видеоигр. — Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. — 2016. № 1. С. 92-98.

23. Хохлова А.А. Видеоигра как средство обучения говорению студентов технического вуза. — В сборнике: Современные технологии в российской и зарубежных системах образования сборник статей III Международной научно-практической конференции. Под редакцией Ф.Е. Удалова, В.В. Полукарова, В.В. Бондаренко. — 2014. С. 99-104.

24. Kent, Steven L. The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon--The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World (Paperback) Three Rivers Press. — 1st edition. — 2001.

25. Symantec Earthworks User Guide, Symantec Corporation. — 2002

5. Словари

26. Большой энциклопедический словарь. - М.: Большая Российская энциклопедия, СПб.: "Норит", 2000. - 1456с.

27. Ефремова Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный М.: Русский язык, 2000

6. Электронные ресурсы

28. Бюро переводов «ТРАКТАТ». Особенности локализации. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.traktat.com/ru/services/lokalizaciya/> – 5.06.2016
29. Википедия, свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Програмное_обеспечение — 5.06.2016
30. Википедия, свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_программа — 5.06.2016
31. Википедия, свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. — Режим доступа: 5.06.2016 — <https://ru.wikipedia.org/wiki/Перевод>
32. Город переводчиков, Всегда ли локализация - зло [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [2010http://www.trworkshop.net/forum/viewtopic.php?f=59&t=](http://www.trworkshop.net/forum/viewtopic.php?f=59&t=) — 5.06.2016
33. Игры ПС [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://oldgames.ru/tesaurus/200/16306> – 5.06.2016
34. Куниловская М.А. Понятие и виды переводческих ошибок. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://tc.utmn.ru/node/76> – 5.06.2016
35. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291> – 5.06.2016
36. Прогресс, игры [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://lenta.ru/news/2010/12/01/phylo> – 5.06.2016
37. Современная энциклопедия [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://dic.academic.ru/> — 5.06.2016
38. All translations [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.all-translations.com/it--translation.html> – 5.06.2016
39. Grounded: The making of The Last of Us [Электронный ресурс] — Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=R017LzC_h8I – 5.06.2016

40. Lemarchand R., Druckmann N.; Gamasutra - Postmortem: Naughty Dog's Uncharted: Drake's Fortune [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.gamasutra.com/view/feature/132203/postmortem_naughty_dogs_.php – 5.06.2016

41. Squire K. Cultural Framing of Computer/Video Games [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://gamestudies.org/0102/squire> – 5.06.2016

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Примеры из текстов компьютерных игр

1. Joel: Be careful.
Tess: What if I am not?
Joel: That's trick question?
2. Joel: It's over, get down!
3. Ellie: Erm...there's some pretty ugly stuff here...
4. Marlene: He was a good man.
5. Ellie: You know what? No! How about "Hey, Elly, I know it wasn't easy but it was either him or me? Thanks for saving my ass? You've got anything like that for me, Joel? Joel: Just so we are clear about back there. It was either him or me.
Ellie: You're welcome.
6. Elena Fisher: I'll hold that while you brace the gate open.
7. Elena Fisher: I thought you might miss this.
8. Main Operating Base: Alright, give us a call if you find anything.
9. Nathan Drake: Oh, that's look safe.
10. Victor Sullivan: Well, isn't it a beautiful, unbeaten Helen Fisher!
Elena Fisher: Flattery will get you screen time.
11. Elena Fisher :Nath, are you ready to get moving?
Nathan Drake: Yeah...More than ever.
12. Victor Sullivan: Borrow it from couple of pirates who were too dead to object!
13. Nathan Drake: Whatever that means.
14. Nathan Drake: Crap!
Harry Flynn: I've got the other one!
15. Nathan Drake: It's a little bit of a drop.
Chloe Frazer: All right, I'm comin'...

Chloe drops down from the rocks.

Chloe Frazer: Little drop?

Nathan Drake: Yeah, maybe I underestimated.

16. Elena Fisher: What?

Nathan Drake: Ah, crap. Get down!

17. Elena Fisher: Hang on!

Nathan Drake: I am hanging, I am hanging!

18. Chloe Frazer: Oh, it's all so beautiful.

Nathan Drake: This place really must have been something back in the day.

19. Nathan Drake: You're right?

Elena Fisher: Yeah!

20. Chloe Frazer: Jeff and Elena in trouble. That's a shock!

21. Chloe Frazer: I couldn't sleep for days, when I saw that last time.

22. Victor Sullivan: See you in hell!

Nathan Drake: Oh, crap!

23. Nathan Drake: Can't reach this. Come on over here and I'll give you a boost.

24. Chloe: We've done it!

Nathan: Oh, technically, I did it.

25. Elena: I sure hope you know what you're doing.

Nathan: I don't have the faintest idea.

26. Elena: What?!

Nathan: I'm getting on that train!

Elena: What, are you crazy?!

Nathan: Just get me close enough to jump.

Elena: Guess that answers that question.

27. Chloe: What do you reckon, we're gonna have to climb that thing?

Nathan: I reckon I'm gonna have to climb that thing.

28. Harry Flynn: There's a guy above you, there's a guy above you.

Nathan pulls the guard off the roof.

Harry Flynn: There's a guy below you, there's a guy below you.

29. Harry: ... one temple ...will reveal a -

Nathan: ...pathway to Shambhala. Jesus, Flynn, while we're young.

30. Nathan points to temple.

Nathan Drake: There it is.

Chloe looks through the binoculars.

Chloe Frazer: That's the one?

Nathan Drake: Yeah, it's gotta be.

Chloe Frazer: The one in the middle of all the gunfire and explosions.

Nathan Drake: Lucky us.

Nathan looks through the binoculars again.

Chloe Frazer: Nate, that's right where Lazarevic is camped. I was hoping we'd be headed in the opposite direction.

Nathan Drake: Well, desperate times, right?

31. Nathan Drake: Do it quietly...

Chloe Frazer: Yeah.

Nathan Drake: Are you sure about this?

Chloe Frazer: 'Desperate times', right?

Nathan Drake: What does that mean?

32. Elena: So, you got a Plan 'B'?

Nathan: I'm working on it.

(...)

Elena: So... you got a 'plan C'?

33. Nathan: But the truth is, everything I touch turns to shit.

Nathan stands up from the table.

Elena: Nate...

Nathan: No, Elena, I'm done.

(...)

Schäfer: Everything you touch does turn to shit. (coughs)

34. Tenzin runs and jumps across the gap. Nathan reaches his arm out and grabs hold of Tenzin.

Nathan: I got you.

He pulls Tenzin up.

Nathan: Ah, there you go. You owe me one, pal.

(...)

Tenzin grabs Nathan's hand and pulls him up.

Nathan: Okay, we're even.

35. Nathan: Yeah, yeah, yeah. 'The worthy pilgrim is granted a golden passport to conquer obstacles on his journey to Shambhala'. Hunh.

(...)

Nathan: In his journal - he wrote that the worthy seeker would be given 'a golden passport to conquer obstacles on the journey to Shambhala'.

Chloe: So, what - this is it?

36. Nathan: All right, I'm listening.

Harry: Now - you're **not** gonna like this.

Harry puts a pamphlet down on the table.

Nathan: Oh, no. No, you're out of your mind.

37. Elena: Oh God.

38. Harry: For something with wheels, this is very heavy.

39. Harry: After you.

40. Nathan: I am here aren't I?

41. Nathan: I am so tired of **this guy!**

42. Viktor: ...friend of yours...

43. Harry: It's time to tip the odds back in our favor.

44. Nathan: All right, there's the tower.

Harry: Getting closer.

Nathan: Appreciate that update, Captain Obvious.

45. Nathan Drake: You assholes are gonna make me miss my train!

